



警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体、Kinect® センサー、アクセサリ-の取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。詳しくは www.xbox.com/support をご覧ください。

健康についての重要な警告: 光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏でてんかん発作を起こすことがあります。この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。**このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。**

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ・ テレビから離れる
- ・ 画面の小さいテレビを使う
- ・ 明るい部屋でゲームをする
- ・ 疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (<http://www.cero.gr.jp>) をご覧ください。

目次

メインメニュー	4
操作方法	5
ゲーム画面	6
アドベンチャーモード	7
サバイバルモード	9
マルチプレイモード	10

Xbox Live


Xbox Live® は、Xbox 360 のオンラインのゲームとエンターテインメントのサービスです。本体をインターネットに接続するだけで無料で参加できます。ゲームの体験版を無料で入手できるほか、ハイビジョン ムービーにすぐにアクセスすることもできます (別途費用がかかります)。Kinect を使用すると、簡単な操作で再生や早送りなどができます。有料の Xbox Live ゴールド メンバーシップにアップグレードすると、世界中のフレンドとオンラインでゲームができます。Xbox Live を利用すれば、さまざまなゲームやエンターテインメントに接続できます。詳しくは www.xbox.com/live をご覧ください。

Xbox Live を利用するために

Xbox Live を利用するには、Xbox 360 本体をインターネットに接続し、Xbox Live サービスに加入することが必要です。Xbox Live サービスや Xbox 360 とインターネット回線の接続に関する詳細は www.xbox.com をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox Live の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および www.xbox.com/familysettings をご覧ください。



読者諸君へ。

まず始めに、
私の拙い文章をお許しいただきたい。

言い訳にすぎないが、
結局のところ私はペンよりライフルの扱いに慣れた人間だ。

誇張もあることは認めよう。

だが、いかに奇妙に見えようとも、
今から語る物語は、私が憶えていることをそのままに述べたものである。

今回の出来事を通じて私は学んだのだ、
あらゆる存在は、
眠りにつき忘れ去られようとも、
等しく永遠に生き続けるのだということを……

ジェームズ・リー・クォーターメイン



メインメニュー

メインメニューでは以下のオプションを選択できます。

アドベンチャー

新しくシングルプレイを始めます。

マルチプレイ

新しくマルチプレイのゲームを始めるか、
他のプレーヤーが始めたゲームに参加できます。

サバイバル

他のプレーヤーが始めたマッチに参加するか、
新しいマッチを作って、フレンドと一緒にミイラの集団と戦います。

統計

マルチプレイとサバイバルのプレイデータを表示します。

オプション

コントローラーのカスタマイズや、
オーディオやビデオのオプションを設定します。

Xbox Game ストア

「デッドフォール アドベンチャーズ」で利用できる
楽しい追加コンテンツもチェックしてみてください。

操作方法

Xbox 360 コントローラー



移動/戦闘

RB 手榴弾/ダイナマイトを投げる	R カメラを動かす
LT ズーム	メニュー
LB 懐中電灯を構える/フォーカス	R 押しこみでしゃがむ
RT 射撃	マルチプレイステータス
L 移動	L 押しこみで走る
コンパス/メモ帳/懐中電灯	Xbox ガイド ボタン

装備

A アクション/ジャンプ	コンパス (方向パッド 左)
懐中電灯 (方向パッド 下)	トリガーマップ
メモ帳 (方向パッド 右)	メニュー /一時停止

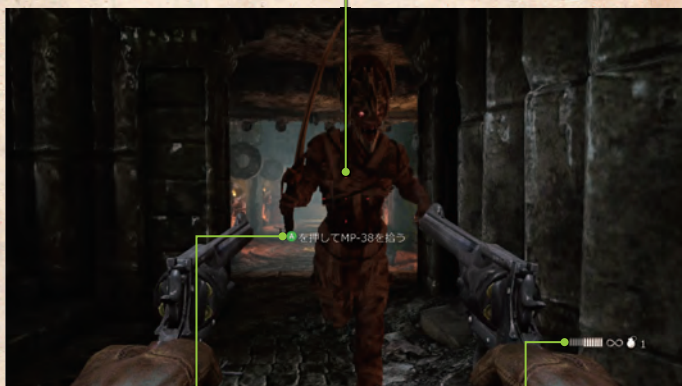
ゲーム画面

ヘッドアップディスプレイ(HUD)

ヘッドアップディスプレイには、プレイヤーの状態やゲーム内の重要な要素が常に表示されます。以下をご覧ください。

照準

武器が狙っている場所を示します。照準のサイズは装備している武器の精度を表します。



コンテキスト・コマンド

誰かと話したり、何かを調べたりできる場合にのみ表示されます。

残弾カウンター

選択している武器や爆薬の残弾数を表示します。

アドベンチャーモード

ここから真の冒険が始まります。

デッドフォール アドベンチャーズは、探索こそが全てです。

主人公「ジェームズ・リー・クォーターメイン」の行く先には、あらゆる物陰や裂け目に謎や宝物が隠されています。銃だけでなく、コンパス・メモ帳・懐中電灯など、ユニークな装備を駆使し多くの謎を解明していきましょう。

難易度

アドベンチャーモードの開始時にゲームの難易度を設定できます。

EASY/NORMAL/HARDの3つ難易度を

戦闘とパズルについて別々に設定できます。

戦闘の難易度は、敵の出現頻度と主人公の体力の量に影響します。

パズルの難易度は、ゲーム中の謎解きの際に与えられるヒントに影響します。

装備

メモ帳



○方向パッド(右)を押すと表示され、そこには主人公の祖父・伝説の冒険家「アラン・クォーターメイン」が残したメモが記されています。

謎やトラップで悩んだときは、このメモ帳にヒントが残されているかもしれません。

トレジャー

遺跡を注意深く探索し、できるだけ多くのトレジャーを集めましょう。

集めたアトランティスのトレジャーを利用し、オラクルスポットで主人公の能力をアップグレードできます。

トレジャーは3つのカテゴリーに属しています。

「パス・オブ・ライト」「パス・オブ・ライフ」「パス・オブ・ウォリアー」それぞれが、強化できる能力の種類に対応しています。

アドベンチャーモード

- 「バス・オブ・ライフ」に属するトレジャーは、主人公の体力やスタミナを向上させてくれます。基礎能力が上がると探索が楽になります。
- 「バス・オブ・ウォリアー」に属するトレジャーは、射撃の精度やリロード速度の向上など、戦闘に関する能力を高めてくれます。
- 「バス・オブ・ライト」に属するトレジャーは、ミイラとの戦闘で用いる懐中電灯に関するスキルを高めてくれます。

トレジャーマップ



○を押すとトレジャーマップが表示され、ステージ内のトレジャーの場所が表示されます。ただしそれが可能になるのは、ステージ内でトレジャーマップを発見してからです。

コンパス



○方向パッド(左)を押すとコンパスを取り出すことができます。祖父が残したこの特殊なコンパスは、アトランティスの宝物にのみ反応します。コンパスは近場にトレジャーがある場合に反応するでしょう。

サバイバルモード

ようこそ、古代の神の闘技場へ。神のお気に入りの暇つぶしは、彼に仕える不死の者たちが人間たちを罅り殺していく様を見物することです。このモードの目的は、超自然的なモンスターから生き延びることです。

ゲーム開始時に最適な防御位置を見つけ、少ない弾薬と懐中電灯、そして地形をうまく利用し生き延びましょう。

弾薬の補充

画面左下のタイマーで次の弾薬補充までのタイマーが表示され、物資が届いたらヘッドアップディスプレイに表示されます。弾薬は30秒以内でなければ補充できません。生き残るためには急ぎましょう。

ヴォルト

一定数のモンスターを倒すと、ヴォルトの扉が開きます。時間内で武器や弾薬を補充してください。迅速に行動しましょう。

救出

力尽きてしまうと、新たなウェーブが始まるまでは、あなたは復活できません。ただし、チームメイトがあなたを救出することができます。

救出方法は、そのプレイヤーに近付いて **A** ボタンです。救出されるプレイヤーは **A** ボタンを連打すると、救出時間が伸びます。

地形とトラップ

フィールドを観察し、地形を利用し、敵を罠にはめて倒しましょう。トラップを上手く利用することで、弾薬の節約になるでしょう。ミイラは強い光に弱いことも忘れてはいけません。

サバイバルモード メニュー

ゲームの検索

オートマッチングで参加できるゲームを探します。

プライベートマッチの作成

自分でルールを決めたゲームに他のプレイヤーを招待できます。

スキンの選択

ゲームで使用したいキャラクターモデルを選べます。外見以外に違いはありません。

マルチプレイモード

2-12 人のプレイヤーが参加できるオンラインのゲームモードです。
プレイ回数に応じて、新しい武器やスキンがアンロックされていきます。

ゲームモード

以下の 6 種類のゲームモードが存在します。

デスマッチ

個人戦です。ラウンド終了時に殺害数の最も多いプレイヤーが勝利します。

チームデスマッチ

チーム戦のデスマッチです。

遺物争奪戦

敵チームの基地から遺物を奪い、自分のチームの基地に持ち帰るとポイントになります。ラウンド終了時にポイントの多いチームが勝利します。

ラスト・マン・スタンディング

デスマッチとルールは同じですが、死んだ者はラウンド終了まで復活しません。
ラウンド内で先にすべての敵を倒したチームが勝利となります。

トレジャーハント

プレイヤーは死亡すると財宝を落とします。最も多くの財宝を獲得したプレイヤーが勝利します。集めた財宝はステージ内にあるオラクルスポットで使用でき、戦闘をより有利に進行できるでしょう。

チームトレジャーハント

チーム戦のトレジャーハントです。

マルチプレイモード メニュー

ゲームの検索

オートマッチングで参加できるゲームを探します。
経験値の獲得、武器のアップグレード、
新しい武器やスキンのアンロックが可能な唯一のモードです。
ゲームのルールを自分で設定することはできません。

プライベートマッチの作成

ゲームのルールを自分で設定できます。
ただし、経験値を獲得したり、武器をアップグレードしたり、
新しい武器やスキンをアンロックすることができません。

クラスの作成

カスタムクラス（マッチ開始時のデフォルト装備）を保存しておけます。

スキンの選択

ゲームで使用したいキャラクターモデルを選べます。
外見以外に違いはありません。

連続キル報酬

ゲーム中に、敵を倒し続けると獲得できる特別なボーナスです。

○方向パッドで、左、右、上、下ボタンのいずれかを押すと有効になります。



透视能力

○方向パッド 左

壁越しに敵を見ることのできる能力が与えられます。



装甲車

○方向パッド 右

グレネードランチャーを獲得します。



デストロイヤー

○方向パッド 上

硬く火力のあるデストロイヤーに変身します。

炎への耐久性が増す金属の胸当てが与えられます。さらにMG-34 ヘビーマシンガンや PZB 対戦車ライフルも獲得できます。



セブン・デス

○方向パッド 下

血に飢えたミイラに変身します。

非常に速い片手と両手の 2 つの攻撃が使える、ハイジャンプが可能です。接近戦において死をもたらす存在となれるでしょう

自動武器グレードアップシステム

特定の武器を繰り返し利用することで、銃撃の精度、弾丸をリロードする速度、弾丸数の制限、などが自動的に強化され保存されていきます。

また、武器が軽量化されると、より長く走ることができるようになります。

著作権情報

Published and distributed in Japan by Intergrow Inc. under license from Nordic Games GmbH, Austria. © 2013 by The Farm 51 Group SA, Poland. Developed by The Farm 51 Group SA, Poland. Deadfall Adventures is a trademark of The Farm 51 Group SA, Poland.

Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998 - 2013, Epic Games, Inc.

Uses Convex Decomposition, Copyright © 2007
by John W. Ratcliff jratcliff@infiniplex.net

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Uses CSHA 1 100% free public domain implementation of the SHA-1 algorithm by Dominik Reichl <dominik.reichl@t-online.de>

This product includes code licensed from NVIDIA.

NVIDIA and PhysX, both stylized and non-stylized, are trademarks or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Copyright 2013 NVIDIA Corporation.

Uses Recast v1.4.2 Copyright © 2009 Mikko Mononen memon@inside.org

Uses Scaleform GfX © 2010 Scaleform Corporation. All rights reserved

Uses Ogg Vorbis libs, © 2010, Xiph.Org Foundation

All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved. Any unauthorized copying, hiring, lending or reproduction in whole or part is prohibited.

お問い合わせ

株式会社インターグローユーザーサポート係

住 所：東京都中央区銀座1丁目19-13 丸美屋ビル6F

電話番号：03-5579-9560

受付時間：午後1時～6時（土日祝・会社の定める休日を除く）